

# 台灣媒體老人角色言談分析： 布袋戲老人角色個案研究

蔡子鈞  
清華大學語言學研究所

## 1. 序論

西方社會對老人存在著負面評價，並將其反映在媒體角色上。在陳玫月(2003, 第二章)和陳瓊玉(2003, 第二章)提及的 18 篇研究西方老人態度的文獻中，正面評價、正反評價及負面評價的比值是 2：3：13。美國電視把這種負面評價趨向反映在節目中，電視上的老人角色缺乏充分且正面的描述(Bishop and Krause, 1984；Harwood & Giles, 1992；Nussbaum, 2000；Signorielli, 2001)。電視節目的老人角色/參與者分佈不均，老人屬於出現率較低的弱勢，這可從老人角色出現率低於全國老人比例看出。老人很少擔任主要角色，而且老人角色通常不會是英雄，甚至是邪惡的人物。老人也不會是有吸引力的角色，與浪漫無關。種種跡象顯示，美國電視並不正面形塑老人角色。那麼台灣電視上的老人角色呢？筆者利用各種學術資料庫搜尋了一遍，只發現兩篇專題文章，顯示老人角色的研究相當缺乏，本文即是老人角色研究的補充。

本文選擇的是一個很特殊的文本－布袋戲。年齡在布袋戲文本中是一個很特別的議題。布袋戲文本有魔幻寫實主義(Magic Realism)的特色：布袋戲角色常常藉由不斷的死亡再生，超越生命的侷限，並且更加強大；布袋戲文本是「無限過去」的文本，過去時空的人物一個一個被召喚到現在的舞台演出，落實在劇情上則是常看到「返祖現象」－徒弟打不過找師父，師父打不過找師祖(吳明德 2005, 第六章)。由布袋戲特殊的文本推斷，在布袋戲的世界裡，暗含著尊崇年齡的觀念，老人角色身上應該可以看到正面的特質。本文著重在語言上作質的分析，欲從老人角色言談所反映出來的特質，對照台灣社會對老人的態度，來看布袋戲老人角色具有的特殊性。

本文先看台灣的老人態度及老人角色研究，先對台灣社會對老人態度有大致的了解。接下來是語料的分析，並交代語料的來源。第三部分是布袋戲言談所反映出來的老人角色特色。第四章討論台灣社會看待老人的態度與布袋戲老人角色特色的關係，及其衍生的問題。最後是結論。

## 2. 台灣的老人態度及老人角色研究

### 2.1. 台灣的老人態度研究

陳瓊玉(2003)的研究顯示台灣社會對老人的態度趨向正面。她統計了五

項態度，其中只有生理特質給人負面的印象，其餘人格特質、家庭生活、人際關係、社會價值都是正面印象。陳宜汝（2002）的研究結果卻趨於負面，老人社會狀況的態度得到正面評價，外觀生理狀況及心理狀況的態度，則得到負面評價。

本文對照兩人細項態度得分，兩份研究對生理狀況的評價大致相同，認為老人是虛弱的、動作遲緩的、體力衰退的、忘東忘西的；在社會狀況方面，對老人是值得尊敬的、被社會重視的、善於照顧他人的、有解決問題能力的、專制的、沒有工作能力的、社會地位低落的等特質相當一致；在心理狀況方面，兩者皆得到老人是依賴的、守舊的、悲觀的、倚老賣老的、囉唆嘮叨的、不能接受年輕人的作風、親切的。這些共同評價代表的是台灣社會對老人的一般負面觀感，本文將以這些共同評價作為對照的項目，看看在一個年齡是特殊議題的布袋戲文本中，老人如何被扮演，以及這種扮演代表何種意義。

## 2.2. 台灣的老人角色研究

台灣以老人角色為研究對象的論文極少，筆者僅能找到兩篇專題文章，一篇是劉永芷（1987）的碩士論文，一篇是張湘君（1993）的期刊論文。

劉永芷（1987）的研究顯示台灣連續劇裡的老人角色具有正面的形象。劉永芷錄了 75.12.08～12.14 間的 26 段的電視連續劇（以半小時為一段），當作分析材料。以國語連續劇 vs. 閩南語連續劇，及古裝劇 vs. 時裝劇兩個面向來看，閩南語劇的老人角色比國語劇正面，古裝劇的老人角色比時裝劇正面。國閩老人角色在統計上具有明顯差異的特質有（閩南語劇集皆高於國語劇集）：健康、積極樂觀、隨和、熱心、溫和、富有及家庭幸福。古裝時裝老人角色有四項特質在統計上得到明顯差異（古裝劇集皆高於時裝劇集），這四項是健康、動作俐落、聰明及獨立。

劉永芷解釋閩南語劇比國語劇正面是因為閩南語劇播出的時間是家人一起吃飯的時間，會考慮到老人也是觀眾之一，而古裝劇比時裝劇正面是因為古裝慣例的製作模式，老人角色常是武功高強，歷練豐富的老前輩，因此健康、動作俐落、聰明及獨立就會是劇中老人的特質。劉永芷也統計了老人角色佔所有角色的比例是 4.07%，這比當時全國老人比例 5.05% 要低，劉永芷解釋這是因為老人的消費能力較弱，不是良好商業訴求對象的緣故。

張湘君（1993）以自製的「兒童圖畫書老人角色分析表」對台灣三十年來出版的兒童圖畫故事書作分析，發現老人角色是缺乏描寫的人物。有關老人角色的相關資訊如年齡、住所、教育程度、職業健康情形等，甚少在圖畫書中提及。老人的行為多半屬於例行或幫忙性質的活動，如站立、靜坐、幫忙家務、為兒孫說故事、修玩具等活動。有 58% 的圖畫書描寫到老人角色的性格，大多是樂觀、隨和易相處、聰明、樂於助人等正面特質。圖畫書在心理上、生理上不對年齡再做細分。張湘君認為不在心理上、生理上再做細分，把所有的老人視為同一階段的老年族群，是忽略老人、歧視老人的表現。張湘君對老人角色在兒童圖畫書裡的總評是：

老人角色常被省略或淡化成填補背景的人物，即使老人是書中的主角，也多半是一群年齡、教育程度未明、欠缺職業所需的專長、住處不詳的無角色的角色。....他們多半是幫忙性質的工作。....老人個性多半呈正面的一元化。

布袋戲的語言是閩南語，幾乎都是古裝戲，這似乎暗示布袋戲裡的老人會是正面形象。老人的個性一元化代表圖畫書作者是以刻板印象（stereotype）來塑造老人，描寫上趨於單調、簡略可以預見，因為反正就是那樣子，不用多說。本文贊同張湘君的判斷，認為就算老人角色以正面形象出現在文本中，但是沒有多樣化老人角色的話，並不是真正的正面看待老人。反過來說，多樣化的負面老人角色是否具有正面價值，也是值得思考問題，不過不在本文討論範圍內。有無多樣化老人角色將是本文檢驗老人是否被正面看待的評判標準。

### 3. 語料及老人角色介紹

由於布袋戲文本的特殊性，本文以外表需具老人生理特質這個標準來選定老人角色。老人生理特質限定在白鬚鬚或一張有皺紋的臉。本文布袋戲語料選自霹靂布袋戲《刀戟戡魔錄 II》（4~19 集）及嘉祐影視《血魔劫》（1~5 集）兩部劇集，以每集約 60 分鐘計，共在 21 個小時的節目中錄取 37 段有老人角色參與的言談。《刀戟戡魔錄 II》選定「腦還顛」及「號崑崙」為收集語料的對象，在《血魔劫》則選定「長眉」、「十念」及「佬司教」為收集語料的對象。「腦還顛」有一個嘴在上眼在下的顛倒頭顱，在劇中的主要活動是尋找一個叫「圓兒」的孩子；「號崑崙」是太極拳法的大宗師，太極拳理是他的人生哲學。《血魔劫》講的是神魔鬥爭將再度來臨的故事，「長眉」在其中是一位道家的得道者，「十念」是一位佛教的老和尚，「佬司教」則是魔宮的大總管。

布袋戲並沒有把老人角色一元化。五個老人角色各有其不同的特質。「長眉」遺世獨立，不主動過問世事；「十念」嘮叨幽默，身手狡健；「佬司教」大權在握，工於計算；「腦還顛」積極冒險，承擔大任；「號崑崙」溫柔和善，善於開導。多樣的老人角色代表不用典型塑造老人，察覺到了老人間存在著個別差異，布袋戲真的是很重視老人。這也呼應了布袋戲文本尊崇老人/年齡的特色。

### 4. 老人角色言談的分析

本文從語料中觀察到老人角色言談的五個特點，分別為一、正向積極的人格態度，二、優秀的身心能力，三、尊貴的老人地位，四、幽默，五、老人常佔據言談中的有力地位。第一及第二個特點反映在較大的段落中，相對第三個特質，它有獨特的詞語表達此項特點。第四個特點—幽默是一種獨特的語言手段，它的出現與角色的性格、動作、使用詞語有一致性。老人常佔據言談中的有力地位跟老人在問答中扮演的角色有關，老人控制言談的主題或走向。

#### 4.1. 正向積極的人格態度

語料以正向積極的人格態度呈現老人的形象。這些人格態度反映在面對困境仍正面看待事物、願意冒險、看清時勢，懂得機變、洞燭機先等特質上。

在例（一）中，「號崑崙」開放自身經驗鼓勵「傲笑紅塵」不要因為武功全廢而失去信心，處在困境仍要抱持希望。在例（二）中，無跡天衣是一件隱形寶衣，穿上可隱藏人的身形，「腦還顛」穿上隱形衣冒險擔當與怪

獸接觸的任務，另一伙伴「金包銀」在旁接應。

例（一）

（傲笑紅塵武功全失，與號崑崙同住一地）

傲笑紅塵：我已是無可挽救之廢人。

號崑崙：朋友，可以借觀你的手嗎？

傲笑紅塵：手？

（傲笑紅塵伸手讓號崑崙一觀）

號崑崙：你的手骨依然完好，天生的武骨尚未毀損，朋友，你再摸我的手掌。

傲笑紅塵一摸：是，恩。

號崑崙：你感覺到什麼？

傲笑紅塵：柔弱無骨，又蘊藏著無限的力量，這

號崑崙：你再看看我的手。

傲笑紅塵：前輩的筋脈曾經被斷。

——→號崑崙：在真久以前的少年時代，我也曾是無用之人，任何時候都不要失去信心，失去信心就真正無用。

例（二）

（腦還顛欲追蹤怪獸，這時怪獸出現）

金包銀：危險危險，照計畫我先走去 bi31 起來。

（金包銀躲在大石之後）

腦還顛：無跡天衣派上用場了。

（腦還顛穿上無跡天衣後，騎上奇獸背上）

腦還顛：恩。

金包銀（心想）：看來這隻怪物應該無發現腦還顛，這下子計畫成功了，嘻嘻嘻。

下列三段談話中的老人展現了看清時勢，懂得機變的特質。「腦還顛」知道自己治不了怪獸，不硬幹而去找適合的人幫忙（例（三））；在皇甫笑禪一事中，雖誤信那封信（事後證明兇手不是皇甫笑禪），但仍理性判斷要加以調查（例（四））。「佬司教」權衡未必得勝的狀況下，寧願放棄狙殺計畫（例（五））。

例（三）

（腦還顛被怪獸從背上摔下）

腦還顛：傷得真重。

金包銀：老翻顛啊，你無恙吧？

腦還顛：什麼無恙，險險變肉餅。

金包銀：但你的犧牲是有值得的，那個怪物好像會講話呢！

——→腦還顛：對付這種怪物，我看也是找秦假先他們來幫忙比較妥當，這他們比較內行。

金包銀：你講的無錯，我扶你來去吧

例（四）

（腦還顛懷疑好友皇甫笑禪是殺人兇手，取出一封證據信讓大家鑑賞）

腦還顛：金包銀，信上的筆跡是毋是皇甫笑禪，你仔細看這封信的材質跟年代，有可能是偽造的嗎？

金包銀：這，筆跡是笑禪的無錯，看這封信的材質跟年代，最少也是數十年以上，筆跡可以仿做，但是年代確實是假不了，唉呀呀，不看不相信，看了才知知人知面不知心，不行，這下無趕緊將圓兒找回來不行。

無人愛：我也是無瞭解，憑一封不知頭不知尾來路不明的信，到底是能代表什麼，枉費你們兩個攏是老江湖了。

——▶腦還顛：顛倒頭講，你講這封信不能代表什麼，那又有什麼能算是證據，我們當然會再去調查清楚，不過伊也脫不了嫌疑。

#### 例（五）

（魔宮眾人在圍殺正道人士時，學千秋突然出現，之後佬司教下令撤兵）

鬼門三佬（青）：上座，為建立血道魔宮在修羅聯盟的地位，這次的行動是魔宮策劃多時的計畫，要一舉將三聖二僧一道子擒殺，顯耀血道的力量，先聲奪人，讓聯盟各宮了解血道魔宮的實力，以利魔君爭取聖殿之下的三宮之首，但只為一個不速之客就放棄，未免小題大作，壞了血道魔宮的威名。

鬼門三佬（粉紅）：何況學千秋不請自來，伊是修羅地教首要的勁敵，也是總教主傀修羅的心腹大患，這是一個機會，若能在這次的行動，一並將他相殺，那血道魔宮就能穩固在修羅總教的地位。

——▶佬司教：可能嗎？方才的戰鬥，你們不是也看著伊顯露一手，輕輕一掌足以撼動天地，你們認為有把握殺伊嗎？（眾人低頭）學千秋能成為總教主的對手，實力難以捉摸，若是冒然阻殺失敗，那血道魔宮要顯聲威啓不是弄巧成拙？反讓魔君失去在魔宮的地位。

此外，「長眉」在例（六）預測到了學千秋的活動，在例（七）提醒即將發生的危機。「佬司教」在例（八）推測對手即將採取的行動。這些例子顯示出老人角色洞燭機先的特質。

#### 例（六）

學千秋：學者拜見長眉尊長。

——▶長眉：學千秋阿，老仙仔知影你一定會來中極天池找老仙仔。

學千秋：前輩不愧是跳脫三界生死拘束，能知過去未來之事的得到尊長呀。

長眉：歐，老仙仔既然能了解過去未來，那塵世這種阿諛奉承的客套話，對老仙仔是無效呢。

學千秋：前輩說笑了。

#### 例（七）

（長眉解決學千秋徒弟斷痕之事後）

——▶長眉：不用說謝，此事的變化現在定論未免太早，倒是另一事你要用心注意。

學千秋：前輩所指示荒山燕塢石磯的異象嗎？

長眉：此事牽連甚大，足可影響你後來的計畫，老仙仔不能說明，也不能直說，只能點到為止，否則就洩漏天機囉。發生何事老仙仔勸你自己去調查吧。

學千秋：感謝前輩提點，那學者就告辭自己前往查看。（學千秋轉身離開）

例（八）

（佬司教魔界對手夕陽君假造血魔出擊，此事被屬下香唇留情回報）

佬司教：本坐猜的無錯，全身邪流的假血魔，果然是你夕陽君造就，出手就揭穿學千秋與斷橫的關係，目中無人的你，是向血道魔宮示威，亦是藐視本坐無能呢？恩，重要的發現，難道是指斷痕身上的魔器嗎，不妙！

香唇留情：佬司教發現什麼呢？

佬司教：不管斷痕的心上有何秘密，月宮這次行動是針對本坐而——  
——來，夕陽君下一步的計畫，必定是活捉斷痕，一來向本宮示威，二來可脅迫學千秋，若真是這樣，一旦成功，那血宮將無法翻身囉，看來事情重大，本座需要全面動員，非攔在月宮行動之前不可，眾人入宮稟明魔君吧。

#### 4.2. 優秀的身心能力

五個老人角色在生理上都是行動無礙，沒有疾病的狀態。「十念」腳程極快，而且練有金剛不壞神功，任何攻擊對他都不產生作用；「佬司教」初出場時還騎乘飛龍，展示駕馭巨獸的能力；「長眉」、「號崑崙」雖行動緩慢，但與人交戰卻是相當敏捷；「腦還顛」行動一如常人。在言談中，老人角色展現了感官敏銳及知識豐富兩個特質。

「長眉」知道不知名力量乃是神魔元神，並且了解神魔之爭的前因後果，以及為何會出現在此地的原因（例（九））。「佬司教」與夕陽君針鋒相對，思考未來情勢時，依然能察覺暗中藏有窺視者（例（十））。

例（九）

（學千秋、傀修羅被衝出地面的不知名力量所傷，此時長眉來到）  
學千秋：前輩，方才是何物衝出地層？為何剎那間，竟有辦法傷我二人功體，使學者失去三分功力。

——長眉：是傳說中神魔的元神，（兩人驚疑）不用驚疑，相信你兩個嘛曾經聽過這個傳說，相傳在上古時期，天帝公孫軒轅與地皇血魔蚩尤之戰，蚩尤戰敗了後，心有不甘，將精元灌注在噬血魔劍之上，讓日後血魔得以重生，公孫軒轅唯恐血魔復生再亂，臨死之前，也將精元灌注在白龍神劍，因此也展開了後世神魔代代重生不斷的對決。

學千秋：尊長，學者不解，神魔元神為何會在此出現呢？

——長眉：神魔之戰，傳聞最近一次是在百年之前，由白龍劍神跟噬血劍魔在此地燕塢石磯的決鬥，戰到最後，兩人同歸於盡，沈封在此。

例（十）

（佬司教魔教對手夕陽君前來拜訪）

夕陽君：血宮司教讚謬囉，今日登門造訪解釋，以盡月宮情誼，望血宮盡情發揮實力，告辭阿，哈哈。

（夕陽君離開）

佬司教：本座擔心之事，果然發生囉，夕陽君突然出現來到，表示幽羅月宮已經知情血道魔宮這次的行動，七門被滅，血道現形，最大的過錯，是讓學千秋藉機踏出，全部的過失若攏怪在血宮之上，

——▶ 那後果將難設想，夕陽君雖無明說，但話中冷言諷刺，若無加緊腳步彌補，以顯血宮實力，恐怕被其他兩宮捷足先登囉。恩，七彩艷麗之色，令人厭惡，但暗無光線的黑夜，更令人討厭，煩心。  
（佬司教離開）  
（暗藏的蝙蝠人出現）

#### 4.3. 尊貴的老人地位

從他人對老人角色的稱謂，可以看到老人備受尊重。「長眉」常以老先仔自稱，也曾說過不要用尊長來稱呼他，但劇中主角學千秋認為「長眉」只是謙虛，仍用「尊長」、「前輩」來稱呼「長眉」。「佬司教」更是具有權威，屬下跟他說話時，常以「稟上座」、「稟上座佬司教」開頭。「號崑崙」、「腦還顛」在跟晚輩說話時，大多不被直呼名諱，而以「前輩」稱呼。「十念」由於是幽默人物，所以被人直接稱呼名諱的機會較多。「佬司教」是五人之中最強勢的角色，他帶領全軍出擊，甚至主動挑起事（例（十一））端；「佬司教」就像是年輕的大將軍，親自領兵出征，積極鼓勵軍心。他甚至帶點火爆浪子的性格，主動質問對手（例（十二））：

例（十一）

（佬司教領全軍出擊）

佬司教：血道各將聽著，養兵千日用在一朝，魔宮這次全面動員，調齊人馬而出，事關血道魔宮日後在總教的地位，各將要全力以赴，由本坐親自領隊，非攔在月宮之前，擒捉劍者斷痕。

例（十二）

（夕陽君破壞了佬司教的計畫，之後前來拜訪）

佬司教：本座算的無錯，果然是你。

夕陽君：難得血宮司教，還記得

七色彩雲夕陽君吶。

佬司教：耳聞夕陽君，生平酷愛七色艷色，本座焉能忘卻？

夕陽君：夕陽無限好只是近黃昏，為此生永伴七色虹彩足矣。

——▶ 佬司教：七彩顏色雖艷，但今日前來顯耀，是瞧不起本座嗎？

#### 4.4. 幽默

Harwood & Giles (1992) 將美國影集「黃金女郎」(Golden Girls) 的幽默分做非語言(non-verbal)、語言表現(verbal performance)、違反預期(violation of expectation)及角色特質(character-based)四類。由於本文重點放在言談，因此本文只以非語言及語言表現區別各類幽默手法。

表一：布袋戲幽默手法

非語言	語言手段	
搶鏡頭 搖頭晃腦 奇特外形	語言本體 命名 口頭禪 有趣的話語 誇張的語調、講話節奏	語言策略 嘮叨 自我設限 自我解嘲

「搶鏡頭」指的是在別人說話的時候，老人故意出現在說話者的鏡頭特寫中。「搖頭晃腦」是指老人說話時，總是隨著誇張、走動、搖晃身體等動作。由於本文的重點在言談，這方面不多做敘述<sup>1</sup>。本文將幽默的語言手法分做兩類，詞語本身就含有趣味的分做「語言本體」；趣味來自上下文或心理、社會因素的手法分做「語言策略」一類。

#### 4.4.1. 語言本體

##### A. 命名的諧音

「腦還顛」與「十念」的名字在不同的段落有不同的念法，因語音的因素而產生趣味。請比較下面兩種念法（以.../內標語音）：

例（十三）

（金包銀帶著小孩圓兒參加私人聚會）

（圓兒看著腦還顛）

圓兒：哈，怪頭，顛倒反。

腦還顛：金包銀，你違反約定，擅自帶人參加這次的鼎爐會。

金包銀：我講你這個**老番顛**/lau33 huan33 tian33/

腦還顛：恩？

金包銀：抱歉抱歉，講了太快，是**腦還顛**/nau53 huan33 tian33/**才對**。我講你也真會龜龜蟹蟹，一個幾歲小孩童，我帶來見見世面，你也這麼計較，確實有失你這個異人風範。

例（十四）

（十念與眾人初次見面，眾人詢問十念的名字）

五米天師：歐，趕時間煞坐著牛車，叫一個名，按那講到落落長，轉轉念，閣在那念未煞，若閣念落去，毛家的耳孔就欲爆炸囉。喂，講話講重點，講歸肺猶無講出答案，是非題，講是 a 毋是按那就好阿，麥在那**雜雜念**/tsap1 tsap1 liam33/。

十念：阿對，牛鬥親姆講對對，和尚正好名喚**十念**/tsap1 liam33/。

五米天師：雜念？

十念：是一二三四，五六七八九十的**十**/ tsap1/，毋是雜貨的**雜**/ tsap1/，和尚法號十念禪僧。

例（十五）

（正道眾人懷疑神魔重生的真實性，特來詢問百歲禪僧）

百歲禪僧：眾家不用在此疑慮也，神魔是否會重生現世，此事攸關正道的安危，如何證明，吾家心中自有定奪也，**十念**/cit1 liam33/。

十念：在

百歲禪僧：就命你往崑崙玉虛，請學千秋前來一晤，如何也？

**老番顛**/lau33 huan33 tian33/與**腦還顛**/nau53 huan33 tian33/只在第一個字的聲母、調值有差別，但前者的意義是老糊塗，後者是名字。閩南語表示囉唆的詞念**雜雜念**/tsap1 liam33/與名字**十念**/ tsap1 liam33/的語音完全相同。

<sup>1</sup> 「搶鏡頭」、「搖頭晃腦」集中在「十念」這個角色上。「腦還顛」的頭顛與常人相反，「奇特外形」想當然是他獨有的手段。



十又有表示數字 10 的念法/ **ɕit1**/，名字**十念**也可念做/ **ɕit1 liam33**/。「十念」也真的被設定成會嘮叨的老人，常被以/**tsap1 liam33**/稱呼，少用/ **ɕit1 liam33**/稱呼。

## B. 口頭禪

「十念」、「腦還顛」各有一句口頭禪：「麥講/毋是和尚撈叨愛雜念」及「顛倒頭講」（例（十六）及（十七）），這兩句話正好描寫了他們的談話特色、外表特色。

例（十六）

（五米天師與魔將龍叉月絲交戰）

十念：毛道人阿，這 **k<sup>h</sup> o** 屎絲的力頭這麼飽，我看毋通閣拚落囉，要嘴咬枝仔冰講涼，按那甕菜開花講 **suan** 藤，好來 **suan** 囉。

五米天師：欲走你家已走，中途 **lau** 跑，毋是毛家的風格，面子問題，來來來來來，**uat** 過來 **uat** 過來，講話講重點，**cio** 打手未軟，毛家就毋信你外厲害。

（上前拚殺）

——▶ 十念：人若愛風一世人就撿角，面子一斤是值外濟，**毋是和尚撈叨愛雜念**，名利在塵世，不過是過眼雲煙，何用太在意追求這個看不見，摸未著的物件？

五米天師：無你是念煞阿未，什麼時候陣阿閣在那轉轉念，欲你著來鬥三功，**buai** 你就緊走。

例（十七）

（腦還顛懷疑好友皇甫笑禪是殺人兇手）

——▶ 腦還顛：**顛倒頭講**，爲了報皇甫家滅門之仇，就算跟魔鬼交易，我想伊也做得出來。

無人愛：再怎麼說那都是你的朋友呢，法官要定罪也要互犯人申訴過，老翻顛仔，你最近是按怎阿，脾氣變的這麼壞，講話做事這麼衝動？

——▶ 腦還顛：**顛倒頭講**，查這麼多年的兇手竟是我多年的朋友，你以爲這件事情我真歡喜嗎？廢話我不多說，你們不如看實際的證據吧！

在例（十六）中，「十念」在交戰的緊張時刻大談面子問題，自己又講了一句**毋是和尚撈叨愛雜念**，反而欲蓋彌彰，更凸顯了自己的嘮叨。例（十七）顯示，「腦還顛」分析事理時常以**顛倒頭講**開頭，**頭**的詞義是源頭，**顛倒頭講**的意思是溯其根源。但是**頭**最直接的聯想是頭顱，**顛倒頭講**好像是在強調我把頭顱倒起來說話。雖然觀眾清楚知道**顛倒頭講**的意思是溯其根源，但仍不禁讓人一再想到他有一顆眼下嘴上的頭顱。

## C. 有趣的話語

一些有趣的話語及俗諺歇後語也會帶來幽默的效果。「什麼無恙？險險變肉餅」是腦還顛回答夥伴金包銀的話語。當時他從怪獸上跌下，夥伴詢問他的是否無恙，腦還顛故意把中性詞語「無恙」（字面語義是沒事，語用義同華語中的關心語「還好嗎？」），解釋成字面上沒事的意思，並加了一個差點「險險變肉餅」（意指差一點變成肉餅那樣的慘狀）的比喻來說明自己遭受

的傷害。「講到你懂，和尚鬚鬚就打結」指把道理解釋到讓對方聽懂，一定要到人老到鬚子都打結的時候，真意其實是嫌棄聽話者聽不懂說話者所講的話。這是道家宗主受不了十念的無厘頭所生的感嘆。「見羞轉生氣」是十念對道家宗主毛道人說的話，指人因沒面子而大發脾氣。十念攪亂了毛道人的行程，不解對方為何生氣，還把原因歸於對方因輸了比賽沒面子而大發脾氣。「阿彌陀佛我爸我母」是十念看到怪物龍叉月絲的驚嘆語，如同華語中的「我的媽呀」。父母是人在危險中會自然呼喚的求助對象，十念更把佛祖也牽扯進來。

#### D. 誇張的語調、講話節奏

「十念」講話如同在唱 RAP 一樣，有鮮明的快慢節奏、輕重音之分，一段話裡有快有慢，有輕有重。

#### 4.4.2. 語言策略

##### A. 自我設限

自我設限 (self-handicapping) 是一種老人對年輕人的語言策略。老人會談論自己的弱點，降低別人對他的期望，以減低批評（假如事敗）或增加讚美（假如事成）(Coupland et al., 1991, p49)。沒有工作能力是台灣社會對老人的印象之一（陳宜汝 2002，第四章），在下面的例子中，「長眉」運用此項策略，把自己說成是沒有工作能力的「閒人」：

例（十八）

（學千秋調查荒山血魔之事後，去面見長眉）

長眉：荒山血魔之事，牽連歸個大局，嘛攸關你下一步的計畫，老仙仔不能明說洩漏天機，只能點到讓你自己調查應變，老仙仔相信，憑你學千秋的才智，已經看出事情的端倪，心內也有應對之策，但每行出一步，要踏出下步就更加困難，需要步步為營，小心為要，否則一失足就前功盡棄。

學千秋：前輩教訓，學者必定謹記在心，不失尊長所託阿。

——▶長眉：那老仙仔就繼續做閒人，看你學千秋再展扭轉能力囉。

學千秋：前輩說笑囉。

「長眉」實際上是一位能力很強的智者，但是由於他不介入世事的哲學觀，他無法對正道做很大的貢獻，只好寄望在學千秋的身上。自稱「閒人」是把自己貶低為無用之人，巧妙的讓人諒解自己的不介入。

##### B. 自我解嘲

當「腦還顛」無法推卻任務時，自我解嘲是被壓迫的一方，後悔自己的行動造成此種結果。

例（十九）

（腦還顛拜訪泊寒波，卻遇到談無欲前來求助）

談無欲：異度魔界作亂，武林急需萬聖巖的援助，望請前輩協助。

腦還顛：這...

- 泊寒波：還有慕少艾之傷，你就順便處理了。
- ▶ 腦還顛：又是我，顛倒頭講，你就是食定我就對阿。
- 談無欲：前輩亦知曉慕少艾之事？
- 泊寒波：我也是受了殘林之主的委託，腦還顛，一事不煩二主阿。
- 腦還顛：但這該是兩件事才對。
- 泊寒波：正是兩件事一併處理。
- 腦還顛：唉，算了，那我們走吧。
- 談無欲：有勞了。
- 泊寒波：若是事情不能善了，你們再回頭找我吧。
- 談無欲：多謝前輩，談某告辭，請。
- ▶ 腦還顛：唉，早知就 buai 來啊

在上面的例子中，「腦還顛」是巧遇「談無欲」會前來求助，那能早知呢？這裡的趣味是「腦還顛」扭曲了時間邏輯，早知就不會來，但早知就不會來是來了後才產生的感嘆。「腦還顛」把自己說成是受壓迫的人，心中其實瞭解到已無法推託，只是心裡難過，不得不說出來罷了。

### C. 嘮叨

嘮叨 (verbosity) 跟老人腦部功能的衰弱有關，它的兩大特徵是溝通主題的失落以及大量不切主題資訊的提供。跟嘮叨的人講話，會離主題越來越遠，變成像是只有一個人在說話一樣 (Gold et al., 1994)。本文同樣以這兩個特徵來定義嘮叨。五個老人角色中，「十念」的言談內容有「失落主題」及「大量不切主題資訊的提供」兩個特徵，可由下列二例觀察出來。

#### 例 (二十)

- (五米天師與百歲禪增見面後，驚訝於禪僧的童顏)
- 五米天師：脫胎換骨嘛無可能變做囡仔。
- ▶ 十念：嘿嘿嘿 (笑)，講呼你懂和尚鬚鬚就闊好打結，麥講和尚撈叨愛雜念，佛家所云萬法歸一，百變不離其宗，這就如同道家所說的，去老還少，去少還童，去童還老，反璞歸真，毋還強強還，還了闊在還，地水火風歸一空，四大皆空。
- 一道主：歐，空，又闊來啊，塞著。
- (搗住十念嘴巴)
- 講話講重點，聽有就好，轉轉念，害聖僧倒在那，眼睛剋剋煞聽到睏去。

#### 例 (二十一)

- (五米天師、十念在往崑崙山途中，遇到怪物)
- 十念：埃呦，那是 sā 怪物？
- 五米天師：講重點，全身殺氣攔路，你是欲創什麼？
- 怪物：要你們的性命。
- (怪物瘋狂攻擊)
- ▶ 十念：阿彌陀佛我爸我母，毛道人阿，毋是和尙撈叨愛雜念，無這是捨物件？一 k<sup>h</sup> o 甘那親像閻羅王面前的提鬼夜叉，呀敢是和尙的壽數該終，吃菜吃到今仔日，閻羅王派鬼叉欲來 ka 和尚捉去，阿是講嘛毋對，阿和尚長伴青燈古佛，照理講，若是歲壽該終，嘛是要往西方極樂才對，哪會是落地獄。

五米天師：電電，轉轉念按那念未煞，無看著這嘛是緊張時刻，麥破壞氣氛，若驚，sua 未曉閃較邊仔，抓鬼是這邊的專門，讓毛家來。

在例（二十）中，「十念」為了解釋百歲禪僧的童顏，搬出了一大堆的佛教哲理；在例（二十一）中，對戰首要之事應是如何打敗敵人，「十念」卻關心自己死亡的處境。在有「十念」參與的 11 段言談中，「十念」在 5 個段落裡提供了過多資訊，出現率約是 45%。

「十念」的言談內容也有失落主題這個特徵。在 11 段的言談中，有 5 個段落出現了離題言談，出現率也約是 45%。以說話者交換一次為一次話輪記，三段在第 2 輪就回到共同主題，一段在第 3 輪，另一段一直到談話結束前才有共同主題。以下就是這一段談話。

例（二十二）

（與魔將龍孫月絲交戰不敵，十念帶五米天師離開戰場）

十念：腳擋手擋攏總擋，毛道人阿，和尚這部飛毛腿 sā 款，有水無？

五米天師：水，水你一 k<sup>h</sup> o 頭，無雜念仔，是捨人叫你 ka 毛家拉走 e？

十念：m 唉，阿你的人做代誌嘛真古椎，家已講過的話這麼緊就去互忘記 li 囉。

五米天師：毛家講的，無我是當時有叫你 ka 我帶走。

——> 十念：東勢，東勢就豐原閣過就到囉。

五米天師：講重點。

——> 十念：你雖然是無親嘴講，但和尚是深深的了解，賭阿跟那個屎絲的解決，你明知影是萬分危險，危險萬分，可是你為顧著和尚的安全，決定犧牲自己，所以才會叫和尚先走，看著這種為朋友犧牲偉大的情操，鐵膽的心腸嘛會流淚，和尚豈是無血無眼淚之人，那會使目睛金金看你犧牲 ne，所以正義的和尚欲走，那會使無 ka 你同齊帶走 ne，這號做生死之交患難見真情。

五米天師：歐，毛家會互你氣死，自作聰明閣會錯意，罵你煞當做愛你。

——> 十念：阿彌陀佛，和尚仔是出家人毋是同性戀，你那會使愛和尚 ne。

五米天師：我，歐。

（五米天師流目屎）

——> 十念：毛道人阿，和尚救你你嘛毋免感動到流目屎，看對毋，其實和尚的功夫是真厲害，救你只不過是舉手之勞而已，後拜若還有機會，和尚才閣表演較水的功夫互你看。

五米天師：後拜，一拜就擋未住阿還有後拜，hi ia！

（把十念踢出，十念用頭破石）

——> 十念：這部號做倒吊金剛頭墜地，想欲看你嘛免這趕緊，連後一拜嘛擋未住。

五米天師：歐。

（五米天師離開）

十念：毛道人阿，阿你走那雄是欲去 to？

五米天師：欲來崑崙找學千秋啦。

十念：阿 hio hio hio，和尚差一絲仔 sua 險 ma 互忘記 li，欲來請學千秋 hō，毛道人阿，你嘛稍等我一下。

「十念」從東勢講到五米天師為己犧牲，再到同性戀、表演功夫，無一不是曲解對方話語所做的回應，一直到最後才回到要去崑崙找學千秋這個共同主題上。從內容可以看的出來，「十念」的嘮叨內容具有逗趣性質，不是一些嚴肅資訊的提供。因此即使「十念」真的非常嘮叨，但並不令人討厭。

在幽默一項特質裡，有一個很有趣的現象：拿負面特質一嘮叨，當幽默手段。這裡的嘮叨不會令人感到厭煩，反而令人感到有趣。嘮叨的特色是離題及無關緊要的大量資訊，這一定會阻礙劇情的發展，但為什麼我們會喜歡離題的談話呢？一個可能是內容本身是有趣的，如例（二十二）的曲解回應。但並非所有談話內容都是有趣的，如例（二十）的佛教哲理，但是我們仍然不討厭這種嘮叨。本文認為原因在於離題會讓我們感到輕鬆。隨著劇情一直推展，觀眾不斷的接受、解讀、記憶新的語言資訊，觀眾其實是一直在工作的。當遇到嘮叨，觀眾等於是得到了休假，因為這些無關緊要的資訊，觀眾不必在意。而且語料中出現的五段嘮叨談話最後都回到了共同主題上，劇情只是被短暫打斷，仍可以接續下去。

Harwood & Giles (1992) 雖然對喜劇「黃金女郎」正面扮演老人角色予以肯定，但卻不敢抱著太樂觀的態度。他們認為在喜劇中正面描寫老人並不能改善觀眾對老人的刻板印象，因為幽默語境會減低特質給予人的真實性。反過來說，嘮叨出現在幽默情境裡或許能減低人對嘮叨的負面印象。

#### 4.5. 老人常佔據言談中的有力地位

老人在劇集裡常常扮演提供意見者、被諮詢者、安慰者、發出命令者等角色。當年輕主角遇到困境時，往往尋求老人實質的建議或觀點上、情感上的支持，以獲得幫助或增加做事的信心。從老人是幫助者，年輕主角是被幫助一方的角色來看，老人是言談中比較有力（powerful）的一方。老人更有力的表現在他能控制言談的主題。老人在年輕主角尚未說出擔憂時，便猜出年輕主角的憂慮，老人是破題的人，之後便圍繞此一主題展開言談。或者老人導引年輕主角思索的主題，達到開導的目的。

在例（二十三）中，長眉展現過人的洞察力，在年輕主角學千秋尚未提到主題前，搶先一步破題；不僅如此，連學千秋的設計安排也被長眉洞悉說出，並且對學千秋的冒險安排表示信任，藉以安慰、支持學千秋。在這段話中，學千秋承接長眉問的問題（即主題），長眉控制了言談內容的走向。

例（二十三）

（年輕主角學千秋去找長眉，長眉跟學千秋講他知道他會來）

長眉：哈哈，坦白講這種受人尊重的滋味，感覺還是不錯阿。笑談談笑是老仙仔這個閒人唯一能做之事呢。

學千秋：尊長悠然自若的形態，讓學者自嘆不如啊。

——▶長眉：是十年荒山英雄會的壓力嗎？

學千秋：學者恐負尊長所託，當年的約定事關塵世的禍劫，魔師聯盟天下邪教，修羅邪教已成氣候，而學者所創的崑崙天教，卻處處受阻迂迴不進，無法團結正道的力量，如此差距，難道前輩不擔心嗎？

——▶長眉：哈哈，老仙仔講過，對你有信心呢。何況一切的演變，不是盡在你的計畫之中嗎？

- 學千秋：（驚愕）前輩話中之意，學者不解。
- ▶長眉：用護衛正義公理助正滅邪為號召，尋規漸進等待機會以讓各派信服，是不是呢？

在例（二十四）中，老人角色「號崑崙」一直在問年輕主角「傲笑紅塵」問題，但是他並不是想要獲得任何的建議，他的目的在於導引年輕主角思考人與自然的問題，最後希望主角運用自然的力量。前一例中的長眉也問了三個問題，主要不是為了得到任何資訊，而是確認心中所想。「號崑崙」的問題不是在尋求幫助，反而是提供幫助。年輕主角「傲笑紅塵」同樣承接了老人角色提出的問題，「號崑崙」控制了言談的走向。

例（二十四）

- （傲笑紅塵功力全失，端坐平台修練，號崑崙來到）
- ▶號崑崙：今天的你在此感覺到什麼？  
傲笑紅塵：平靜之心。
- ▶號崑崙：有感受到大自然的氣息嗎？  
傲笑紅塵：我本是自然的一體。
- ▶號崑崙：在這個世界上是否有永不竭盡的力量？  
傲笑紅塵：有。
- ▶號崑崙：在哪裡？  
傲笑紅塵：自然的環境之中。  
號崑崙：沒錯，人力有時而窮，無論是如何再強大的力量，終究有用盡的一天，  
但自然存在的力量卻是生生不息，這世上地形環境的形成也是被自然的變動而  
改變。  
傲笑紅塵：恩。
- ▶號崑崙：你認為自然的力量有辦法為人所用嗎？  
傲笑紅塵：可以，但我尚無法參透。  
號崑崙：靜靜去感受自然的存在，你便可以瞭解自然，進而瞭解自然。  
傲笑紅塵：恩。

幽默角色「十念」有嘮叨的特質，因此他說的話不被重視，應該是言談中比較無力的一方。但是從觀眾的角度，並不厭惡「十念」說話，反而抱持著一種期待的心理（《血魔劫》中有一段劇情特別提到此事），這似乎跟「十念」的嘮叨是衝突的。如果言談是一種資訊交換過程的話，那麼對方交換的資訊越符合聽話者的需求，說話者說的話將越被重視與期待。以前面提到的老人而言，年輕主角知道可以獲得建議或支持，那麼老人說的話是值得重視的。換句話說，當老人說的話完成建議或支持的任務時，老人說的話是被期待的。那幽默角色「十念」的任務是什麼？對在劇中與他對談的人而言，當「十念」一再離題，一再提供無用的資訊時，他說的話是沒有貢獻的。「十念」所展現的嘮叨特質讓人進一步思考幽默的本質。嘮叨在實際言談中真的會是一場災難，它不會讓聽話者高興，因為嘮叨不能滿足言語溝通獲得資訊的需求。劇集中的幽默言談應是針對觀眾講的，幽默言談的真正對話者其實是觀眾。「十念」製造了幽默，完成了觀眾希望在他話中的得到的歡樂，因此「十念」的嘮叨是被期待的。幽默是為取悅觀眾的語言策略。

## 5. 結論

台灣社會對老人的一般負面觀感是：虛弱的、動作遲緩的、體力衰退的、忘東忘西的。布袋戲的老人角色可說與此完全相反。他們是武功高強的、行動敏捷的。台灣社會對老人的一般負面觀感<sup>2</sup>是：依賴的、守舊的、悲觀的、不能接受年輕人的作風的，但布袋戲的老人角色絕不是這樣，他們具有面對困境仍正面看待事物、願意冒險、看清時勢，懂得機變、洞燭機先等特質。老人在台灣社會被負面的認為是專制的、沒有工作能力的、社會地位低落的，但布袋戲的老人角色是懂得機變的、有工作能力的、社會地位高的、受人尊重的。

布袋戲文本擁有非歷史性、超地理性的神話時空（吳明德 2005）。布袋戲角色跨越了生死，擁有無限的經歷，常擁有超人的能力。布袋戲的劇情越演越回去，新發生的事件是過去事件的延續，新出現的人物是過去人物的再復活/活躍。這常常表現在「返祖模式」上一師父幫徒弟報仇，師祖幫師父報仇。年齡在「返祖模式」裡是正向量，暗示了越老越強壯，老人是強者。布袋戲具有偶像劇的特質，俊俏的主角如同真人般，是許多戲迷心目中的偶像。假如時間無法扭曲，劇情向兒孫輩發展的話，主角容貌便不能維持俊俏。因此除了文本的特色外，商業考量也讓老人角色不得不負擔多一點的任務。有別於一般觀感，負面印象在布袋戲老人角色身上得到反轉，以正面形象呈現老人角色的原因在於：越老越強的文本思維及商業考量。

本文發現一般對老人的負面觀感在布袋戲裡被反轉，成了老人角色的正面特質。這是因為布袋戲有尊老的傳統，老人會被正面形塑。基於商業考量，布袋戲為了讓主角保持年輕，必須加重老人角色的任務，這是另一個促使老人被正面形塑的因素。此外，布袋戲擁有多樣的老人角色，代表布袋戲正視老人，這呼應尊老的文本傳統。嘮叨言談雖然是負面特色，但

---

<sup>2</sup> 本文並沒有把「倚老賣老」當作是比較的项目，那是因為它可能有正面的詮釋。例如下面這段話：

Extract A

長眉：呵呵呵，老仙就是甲意你這款謙讓有裡的個性，雖智慧超人，但不狂傲自大，懂得敬老尊賢不恥下問，無事不登三寶殿，阿你今仔日會再來天池找老仙仔，毋是請安問好這麼簡單吧？心中有何不解疑慮，欲來找老仙仔求證呢？

學千秋：在前輩面前學者不敢隱瞞，正道聯合雖在學者的料想之中，但天機浩瀚豈能全部預測？事情演變總有節外生枝，使人無所防備，取捨之間心中難免失落，就如同荒山燕塢石磯的異象與學者

（被打斷）

長眉：與你的徒弟斷痕之事嗎？

（學千秋驚愕）

不用驚疑，**老仙仔是得道尊者早就知囉**。記得你第一次來天池，老仙仔就有向你暗示過，放心吧，**得道尊者知影何事該說，何事是不能說，否則洩漏天機是會被降下塵世呢**。

學千秋擔心徒弟斷痕恐是血魔傳人的消息被人披露，但「長眉」說他是得道之人，自有分寸，不會洩漏出去。「長眉」憑著自己的修練成果，做出令人放心的回應，本文認為這是「倚老賣老」的正面詮釋。基於語料中有這樣的現象，本文不把「倚老賣老」當作是比較的项目。

由於它使人在看戲時感到輕鬆，所以不為人討厭。

比較老人與年輕人的言談策略，是另一個可研究的相關議題。在本文蒐集的 37 段語料中，除去幽默人物「十念」，其他老人角色跟年輕角色談話時，常是溝通裡地位高的一方。老人們常是安慰照顧者、被求助者、引導者等，年輕人是被幫助的一方，這似乎跟一般觀感有所差距。比較老人和年輕人被要求的內容、開口要求幫助的言談方式、回應策略等，其結果令人期待。

## 引用文獻

- Dolores P. Gold., Tannis Y. Arbuckle and David Andrews. 1994. 'Verbosity in older adults'. *Interpersonal Communication and Older Adulthood*, pp. 107-129. Sage Publication.
- Jack Harwood and Giles Howard. 1992. 'Don't let me laugh': Age Representations in a Humorous Context. *Discourse & Society*. 3(3):403-436.
- James M. Bishop and Daniel R. Krause. 1984. 'Depictions of Aging and Old Age on Saturday Morning Television', *The Gerontologist*, vol.24, No.1, pp 91-94.
- Nancy Signorielli. 2001. 'Aging on Television: The Picture in the Nineties'. *Generations*, Fall, pp. 34-38.
- Nikolas Coupland, Justine Coupland and Howard Giles. 1991. *Language, Society and the Elderly*. Blackwell.
- Jon F. Nussbaum. 2000. *Communication and Aging*. Mahwah, N.J. ; London Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- 吳明德，2005，《臺灣布袋戲表演藝術之美》，臺灣學生書局：臺北市。
- 張湘君，1993，兒童讀物中老人角色之研究，《臺北師院學報》第六期，163~186。
- 陳宜汝，2002，《大學生對老人態度及行為意向之研究—以某師範大學學生為例》，國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系在職進修碩士班，碩士論文。
- 陳玫月，2003，《國中生對老人的態度之研究--焦點團體訪談法》，國立臺灣師範大學人類發展與家庭研究所，碩士論文。
- 陳瓊玉，2003，《台北市某家商學生對老人之態度與行為意向研究》，國立臺灣師範大學衛生教育研究所，碩士論文。
- 劉永芷，1987，《老人的收視行為與電視中老人角色之分析研究》，輔仁大學大眾傳播研究所，碩士論文。

## Contact Information

*Graduate Institute of Linguistics  
National Tsing Hua University  
101, Section 2 Kuang-fu Road  
Hsinchu, 30013, Taiwan*

Email: [jpgjfk@yahoo.com.tw](mailto:jpgjfk@yahoo.com.tw)